



¡Descubre fascinantes secretos!
**Guía de Super Mario Bros.:
La Película**

Introducción

Super Mario Bros.: La Película incluye numerosos secretos de los juegos de Super Mario y de la historia de Nintendo en general.

¡Esta guía te ayudará a identificar algunos de los guiños y referencias más fascinantes!

Usa esta guía mientras estés viendo Super Mario Bros.: La Película para descubrir todos los que puedas.

¡Mucha suerte!



Un reparto estelar

Mario



Luigi



Toad



Peach



Bowser



Kamek



Paratroopa



Koopa



General Koopa



Goomba



Ubicaciones clave

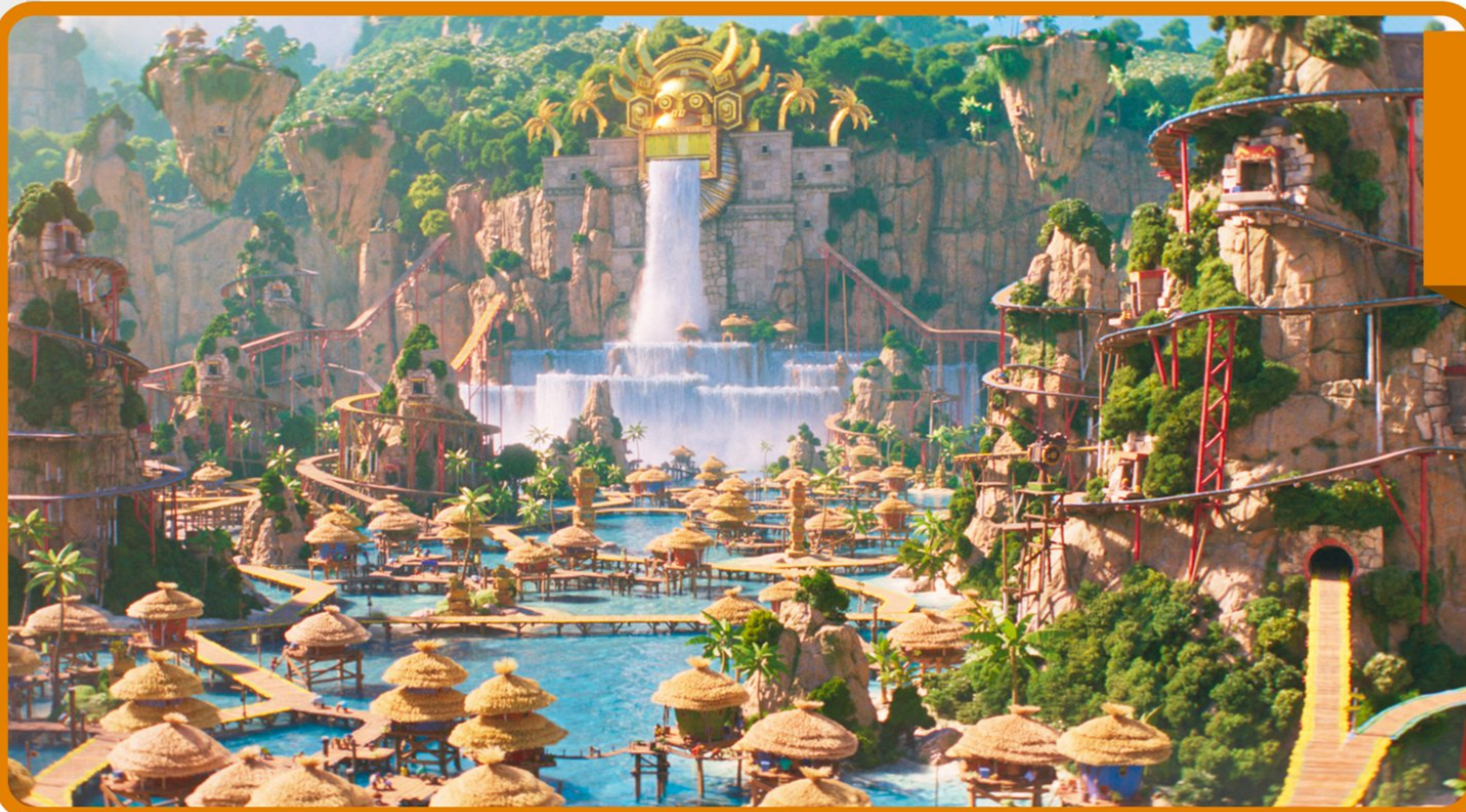


Brooklyn

Mario y Luigi viven con su familia en este barrio de Nueva York, donde también establecen su nueva empresa de fontanería.

El reino Champiñón

La princesa Peach reside en este pacífico y animado lugar. Los Toads viven y trabajan en el castillo o en la urbe que lo rodea.



El reino de la Jungla

Este enclave tropical es el hogar de Donkey Kong y sus amigos. Un buen número de aguerridos soldados Kong lo mantienen a salvo.

Otros lugares...



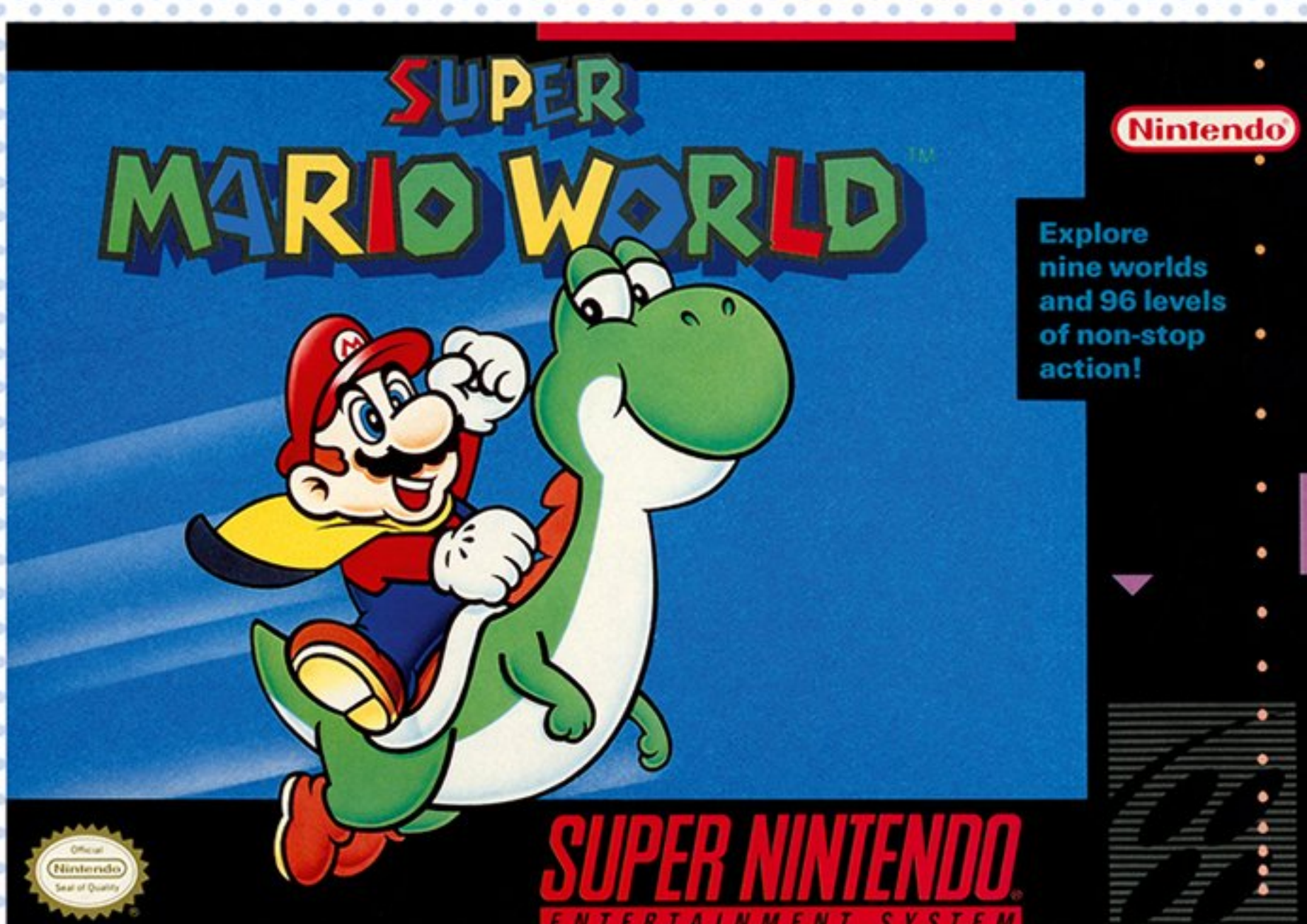
Mario y Luigi voladores



El primer anuncio televisado de la empresa Super Mario Bros. Fontaneros muestra a Mario y Luigi volando por el cielo ataviados con capas de color amarillo. ¡Son clavaditos a Mario con Capa y Luigi con Capa de Super Mario World!



Mario con Capa



El objeto «pluma de capa» aparece en el juego Super Mario World, que se lanzó originalmente para la consola Super Nintendo Entertainment System. Al recoger dicho objeto, ¡Mario se transforma en Mario con Capa y luce una elegante capa amarilla! Toma carrerilla y luego pega un salto para despegar. Cuando alcances la máxima altura, podrás agarrar los extremos de la capa para planear.

Detalle adicional

La pluma de capa no solo sirve para volar. ¡También te permite caer en picado para estrellarte contra el suelo y aturdir a los enemigos con el impacto!

Por el camino de los recuerdos



En otro momento del anuncio de Super Mario Bros. Fontaneros, se muestran dos calles en un mapa: Hanfuda Avenue (una variación de la palabra «Hanafuda») y 1889th Street. Los nombres de estas calles hacen referencia a dos aspectos históricos muy importantes: ¡Nintendo se fundó en el año 1889 y el primer producto que fabricó fueron cartas de Hanafuda!



La historia de Hanafuda



Nintendo comenzó su andadura fabricando cartas de Hanafuda y, con el tiempo, pasó también a producir y vender distintos artículos de entretenimiento, como juguetes y juegos en formato físico. Aunque a día de hoy la empresa se centra en la producción de videojuegos y consolas, aún sigue vendiendo cartas de Hanafuda. ¡Hay incluso una baraja inspirada en Mario que combina elementos tradicionales con personajes de Mario!

Detalle adicional

Las cartas de Hanafuda están decoradas con elegantes ilustraciones de flores y plantas correspondientes a los distintos meses del año, como el pino en enero, el ciruelo en febrero y la flor de cerezo en marzo. La baraja está compuesta de 48 cartas, con cuatro variaciones para cada uno de los 12 meses.

Una máquina recreativa muy peculiar



Al fondo de la pizzería favorita de Mario y Luigi hay una máquina recreativa con el título de «Jump Man». Si la miras de cerca, ¡verás que su diseño se inspira en el de las máquinas recreativas de Donkey Kong que existen en el mundo real! Pero, a todo esto, ¿quién es ese tal «Jumpman»?



Jumpman



Mario hizo su primera aparición en 1981, en el juego de recreativas «Donkey Kong». Por aquel entonces ya llevaba su famosa gorra roja, su inconfundible bigote y el peto de trabajo, pero... ¡no se llamaba Mario! Se le conocía como Jumpman debido a su talento para saltar por encima de distintos obstáculos, incluidos barriles rodantes.

Detalle adicional

Jumpman, del juego Donkey Kong, pasó a llamarse Rescue Man en la versión japonesa de Game & Watch del año 1982 y, en 1983, recibió el nuevo nombre de Mario en el juego de recreativas «Mario Bros.».

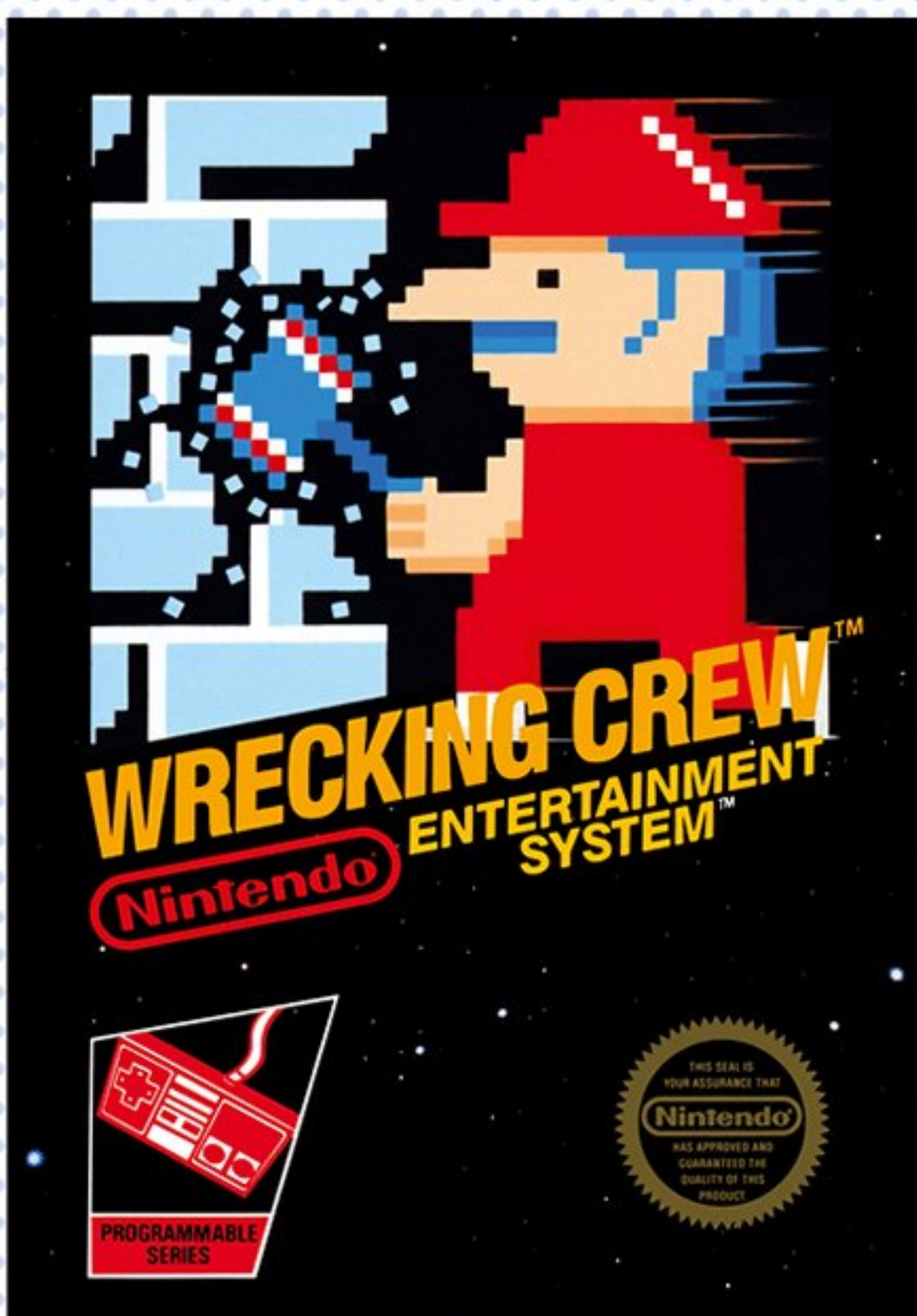
El antiguo jefe de los hermanos



El antiguo jefe de Mario y Luigi es Spike, un tipo barbudo al que le encanta chinchar a todo el mundo. Es el dueño de la empresa Wrecking Crew, cuyo logo lleva orgullosamente estampado en la gorra y en la furgoneta. Curiosamente, Wrecking Crew es el título de uno de los primeros juegos de Mario, ¡y en él aparecía Spike como enemigo!



Wrecking Crew

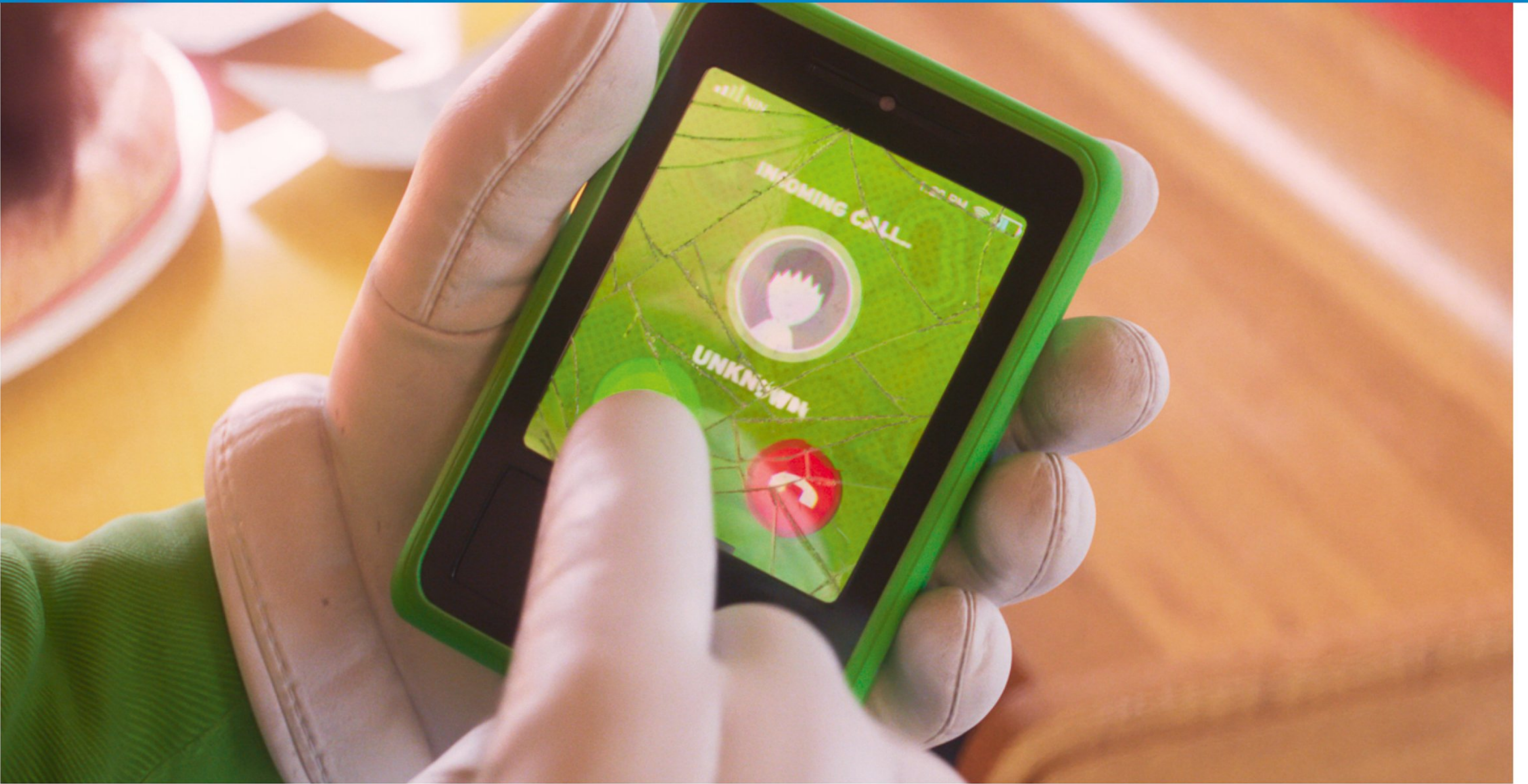


Este juego se publicó originalmente para la consola Nintendo Entertainment System en 1985. Lo protagonizan Mario y Luigi, cuyo objetivo consiste en derruir paredes en cada nivel mientras Spike intenta ponerles la zancadilla a cada paso. ¡La poblada barba de este granuja resulta impresionante hasta en forma pixelada!

Detalle adicional

Mario y Luigi formaron parte de una empresa de demolición en el pasado, pero ahora se aplican con entusiasmo para labrarse un porvenir como fontaneros.

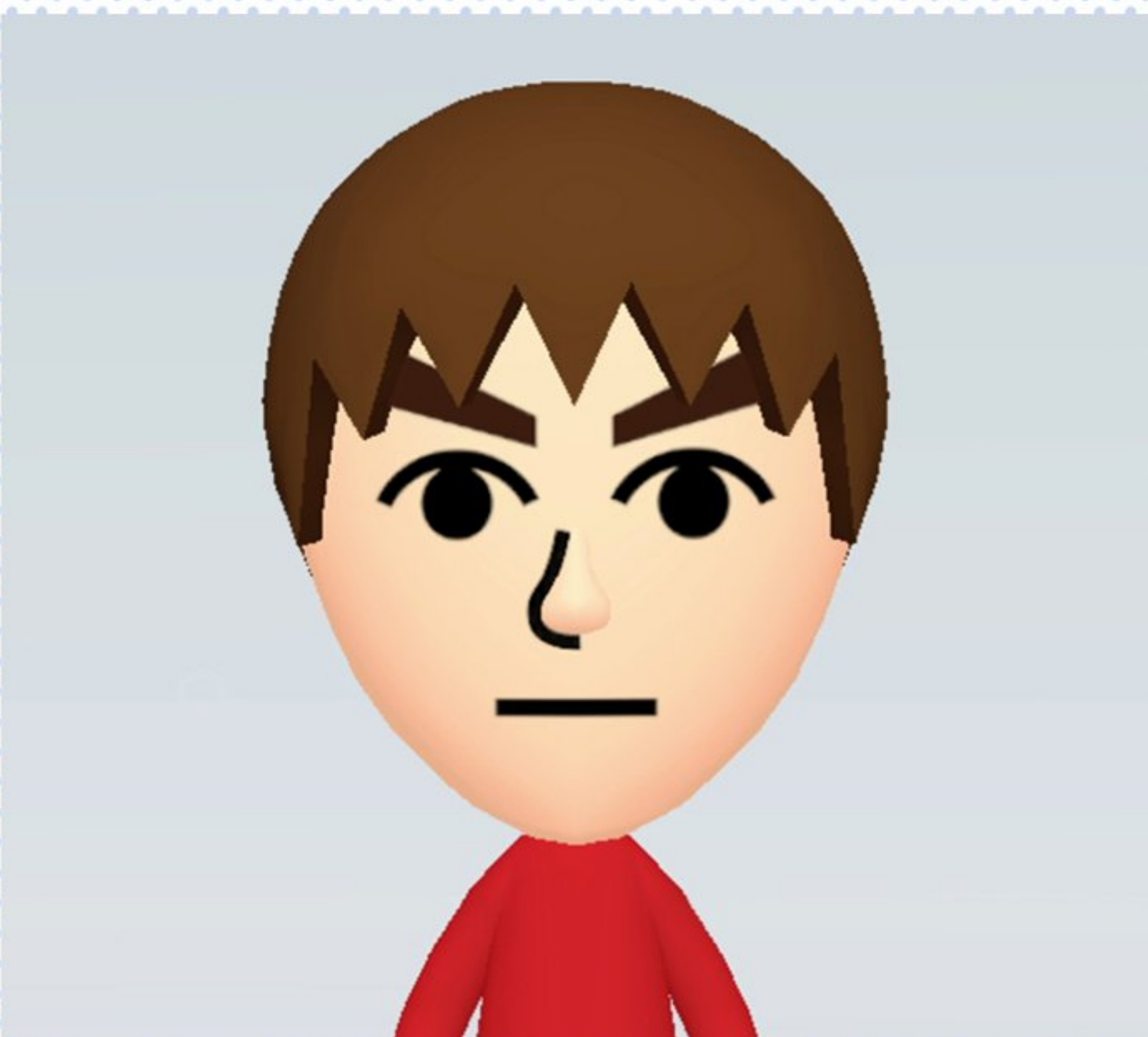
Una llamada entrante procedente de... ¿Un Mii?



Mientras Mario y Luigi se encuentran en su pizzería favorita, Luigi recibe una llamada del que resultará ser su primer cliente. Si observas el teléfono con atención, verás que el icono de la persona que llama tiene un aspecto familiar: ¡se trata de un personaje Mii, tal y como aparece en numerosos productos y servicios de Nintendo!



Personajes Mii



Un Mii es un personaje único que puedes crear con la apariencia que te plazca. Elige la forma de la cara y luego define los distintos rasgos. ¡Gracias a los personajes Mii, podrás tener la sensación de que estás participando en persona en distintos juegos compatibles!

Detalle adicional

La consola Nintendo 3DS dispone de una cámara que te permite sacarte una foto de tu cara para crear automáticamente un personaje Mii.

La meta de la comida rápida



En la escena en la que Mario y Luigi se dirigen corriendo al domicilio de su primer cliente, atraviesan unas obras y luego emergen al lado del cartel de una hamburguesería cuyo aspecto recuerda al de la fortaleza del juego original de Super Mario Bros. ¡Mario incluso baja deslizándose por el poste del cartel, como hace en dicho juego cuando completa un nivel!



Banderines y fortalezas



En Super Mario Bros., hay un banderín y una fortaleza al final de la mayor parte de los niveles. Para completar el nivel, tienes que agarrarte al poste del banderín; según a la altura a la que te agarres, ¡recibirás entre 200 y 5000 puntos de bonificación!

Detalle adicional

En Super Mario Bros., si la cifra del tiempo restante acaba en 1, 3 o 6 en el momento de agarrar el banderín, podrás disfrutar del correspondiente número de fuegos artificiales en pantalla. Cada fuego artificial te proporciona 500 puntos adicionales, ¡por lo que te llevarás nada menos que 3000 puntos si consigues 6 fuegos artificiales!

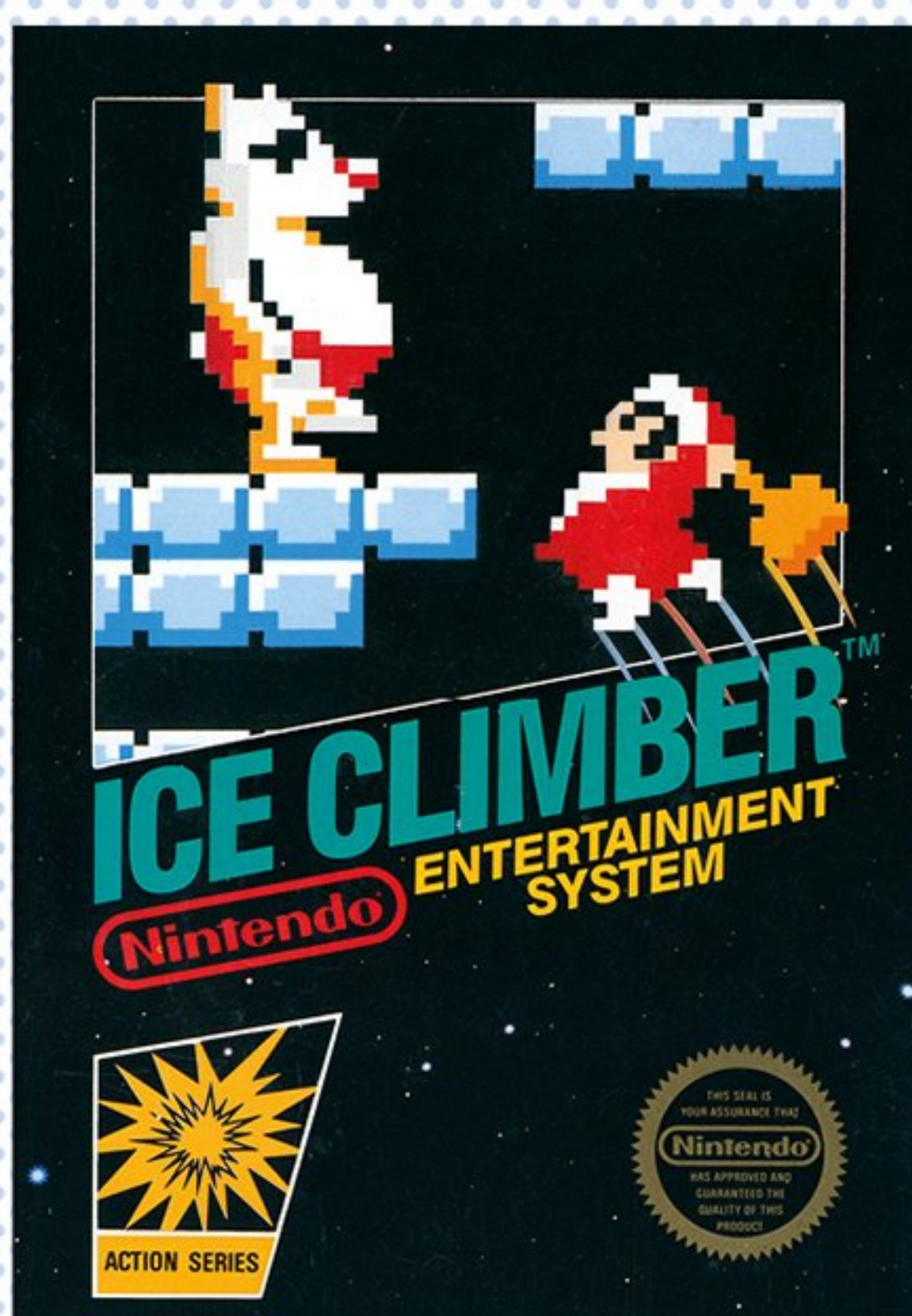
Un gélido cameo



El cartel de una heladería de Brooklyn muestra a un oso polar con gafas de sol y un bañador rojo muy llamativo. ¡Es el mismo oso polar que aparece en Ice Climber, un auténtico clásico de los videojuegos!



Ice Climber



En este juego de acción, que se publicó originalmente para la consola Nintendo Entertainment System en 1985, el objetivo consiste en ascender con sumo cuidado hasta la cima de una montaña. Usa el martillo para romper los bloques y subir a la siguiente plataforma. Procura no caerte... ¡y mucho ojo con el oso polar de marras! Hará acto de presencia si remoloneas demasiado tiempo en una plataforma.

Detalle adicional

En Ice Climber, el jugador 1 controla a Popo, ataviado con ropa de color azul, y el jugador 2 maneja a Nana, que viste de rosa. Este dúo también aparece en Super Smash Bros. Ultimate, así como en otros títulos.

Ojito con el camión



De camino a la casa de su primer cliente, Mario y Luigi pasan por delante de un camión aparcado en la calle. Si lo miras de cerca, ¡verás que el lateral del vehículo está decorado con un personaje del juego Oil Panic de Game & Watch!



Oil Panic



Este juego de Game & Watch se lanzó originalmente en 1982. Pertenece a la serie «Multi Screen», en la que tienes que prestar atención a la pantalla superior y a la inferior mientras juegas. Atrapa las fugas de aceite de la tubería con un cubo en la pantalla superior, y espera al momento adecuado para pasarle el cubo al personaje de la pantalla inferior.

**Detalle
adicional**

¡Hay más de 50 tipos de juegos Game & Watch, entre ellos, Oil Panic, Ball, Manhole, Parachute y Octopus!

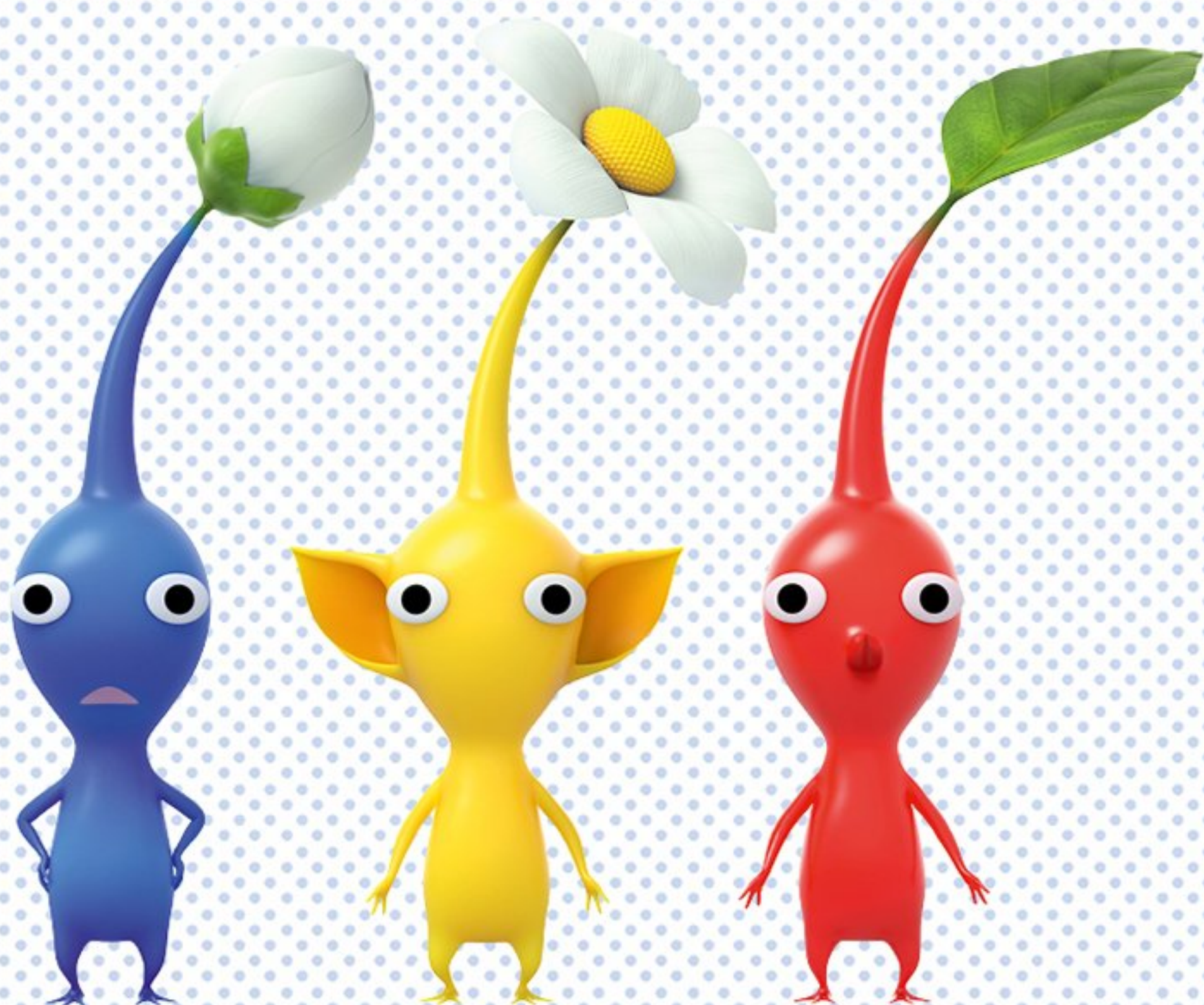
La figura del salón



Mientras Mario y Luigi se enzarzan en una trifulca con el perro Francis en el baño, los dueños del can pasan un rato relajado en el salón del piso de abajo. En la esquina derecha tienen colocada una bella y llamativa escultura con una hoja en la cabeza. ¡Cáspita! ¡Pero si parece uno de esos seres llamados Pikmin!



Pikmin

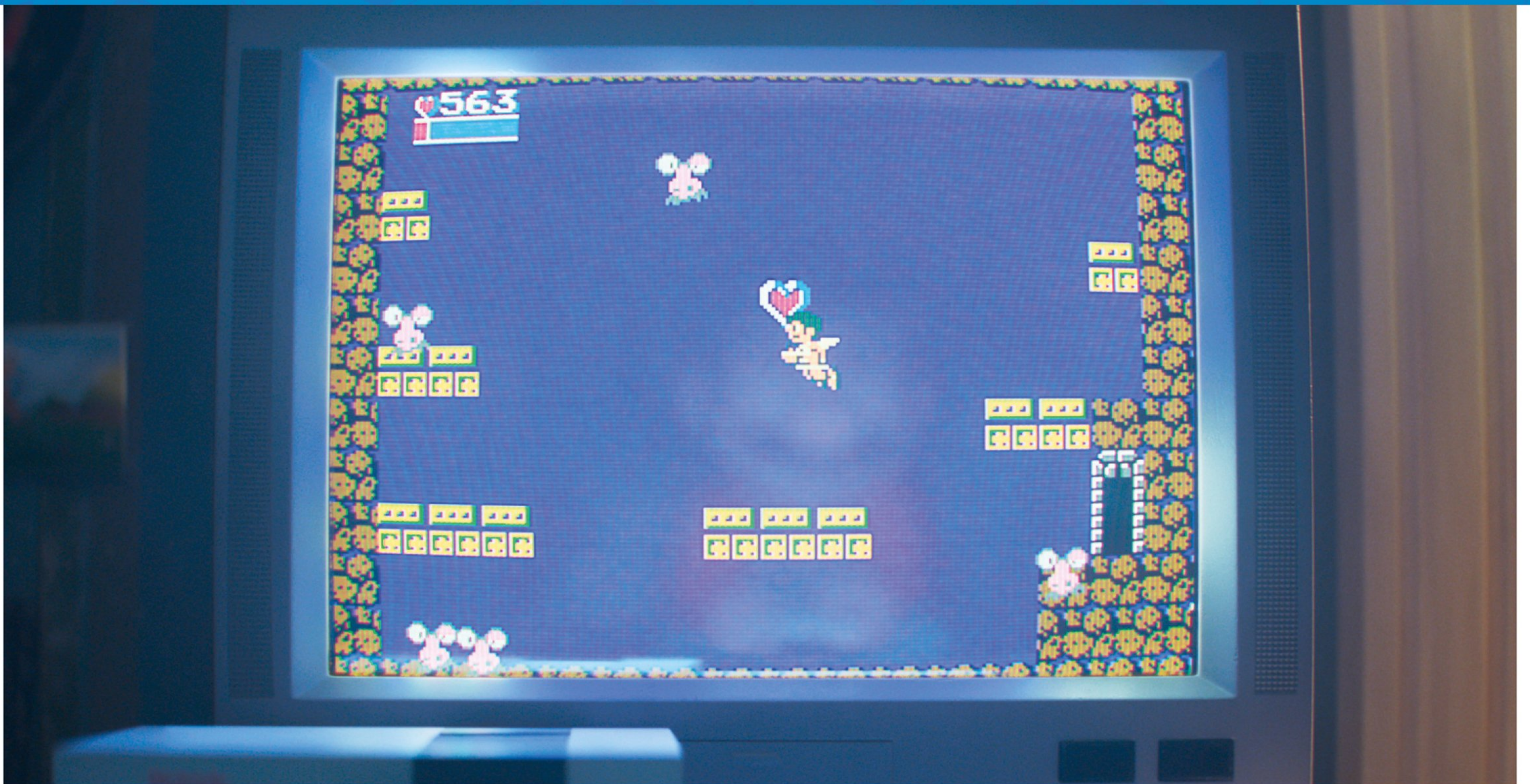


Los Pikmin son diminutos seres con rasgos animales y vegetales. La hoja que les sale de la cabeza se transforma en capullo y, finalmente, en flor, lo que indica su grado de madurez. Hasta el momento, se han identificado nueve tipos de Pikmin: rojo, amarillo, azul, alado, pétreo, blanco, morado, gélido y luminoso. ¡Cada uno tiene sus propios puntos fuertes! Por ejemplo, los Pikmin rojos son inmunes al fuego, los azules pueden nadar y los amarillos son resistentes a la electricidad.

Detalle adicional

A primera vista, da la sensación de que lo único que diferencia la apariencia de los Pikmin rojos, amarillos y azules es su color, pero ¡cuentan con otros rasgos distintivos! Los Pikmin rojos tienen nariz, los amarillos, orejas, y los azules cuentan con agallas con forma de boca.

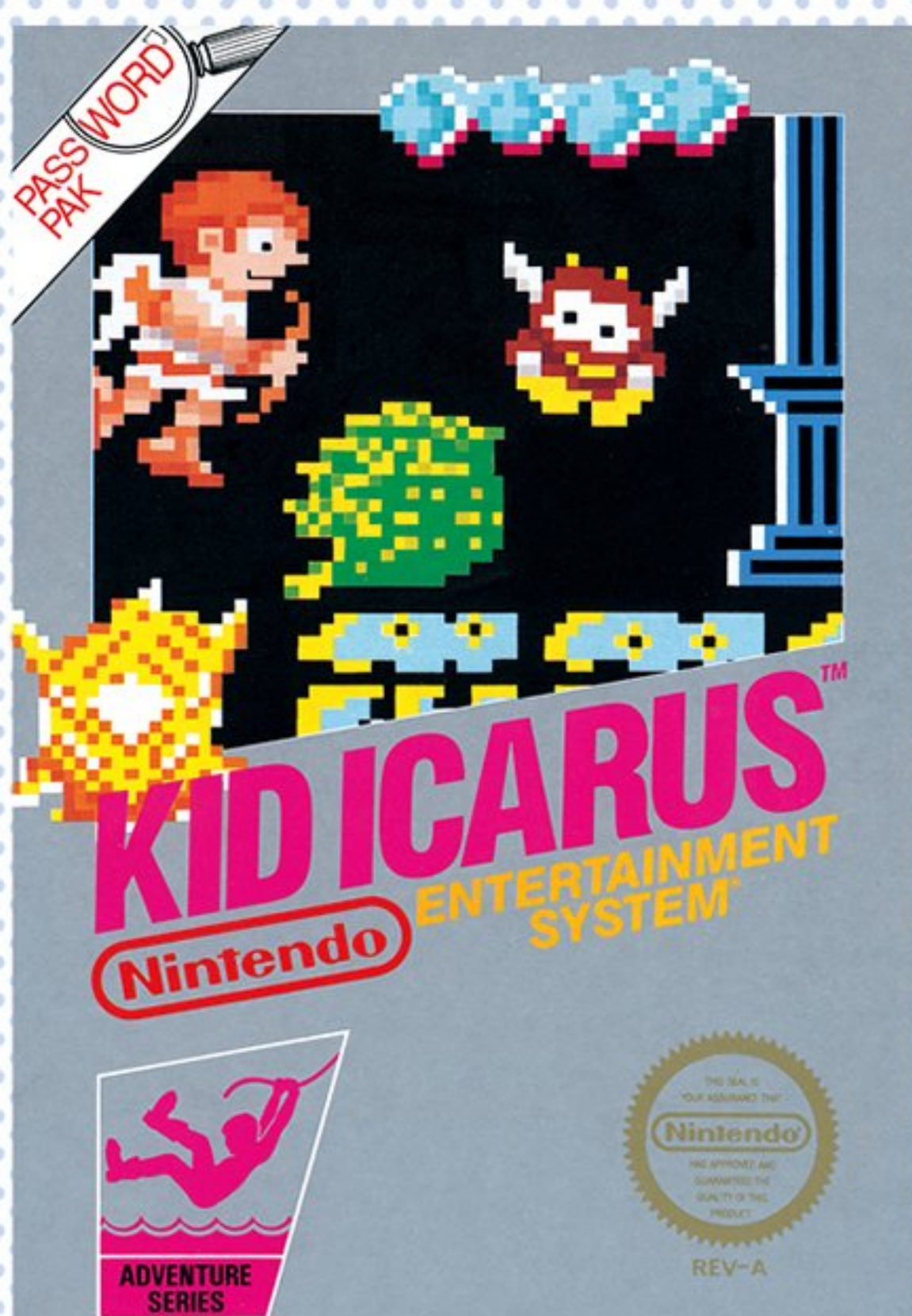
El juego de Mario



Cuando Mario se encuentra alicaído, se refugia en su cuarto para jugar a Kid Icarus. Como dato curioso, juega a este título en la consola Nintendo Entertainment System, que es la versión occidental de la consola Family Computer (también llamada Famicom), que se lanzó originalmente en Japón.



Kid Icarus y la consola NES



Este título se publicó por primera vez en 1986 para la consola Famicom Disk System, exclusiva de Japón. El jugador controla a Pit, capitán de la escolta de la diosa Palutena, y lucha para rescatarla de las garras de la malvada Medusa. En occidente, el juego se lanzó para Nintendo Entertainment System en cartucho en lugar de disquete.

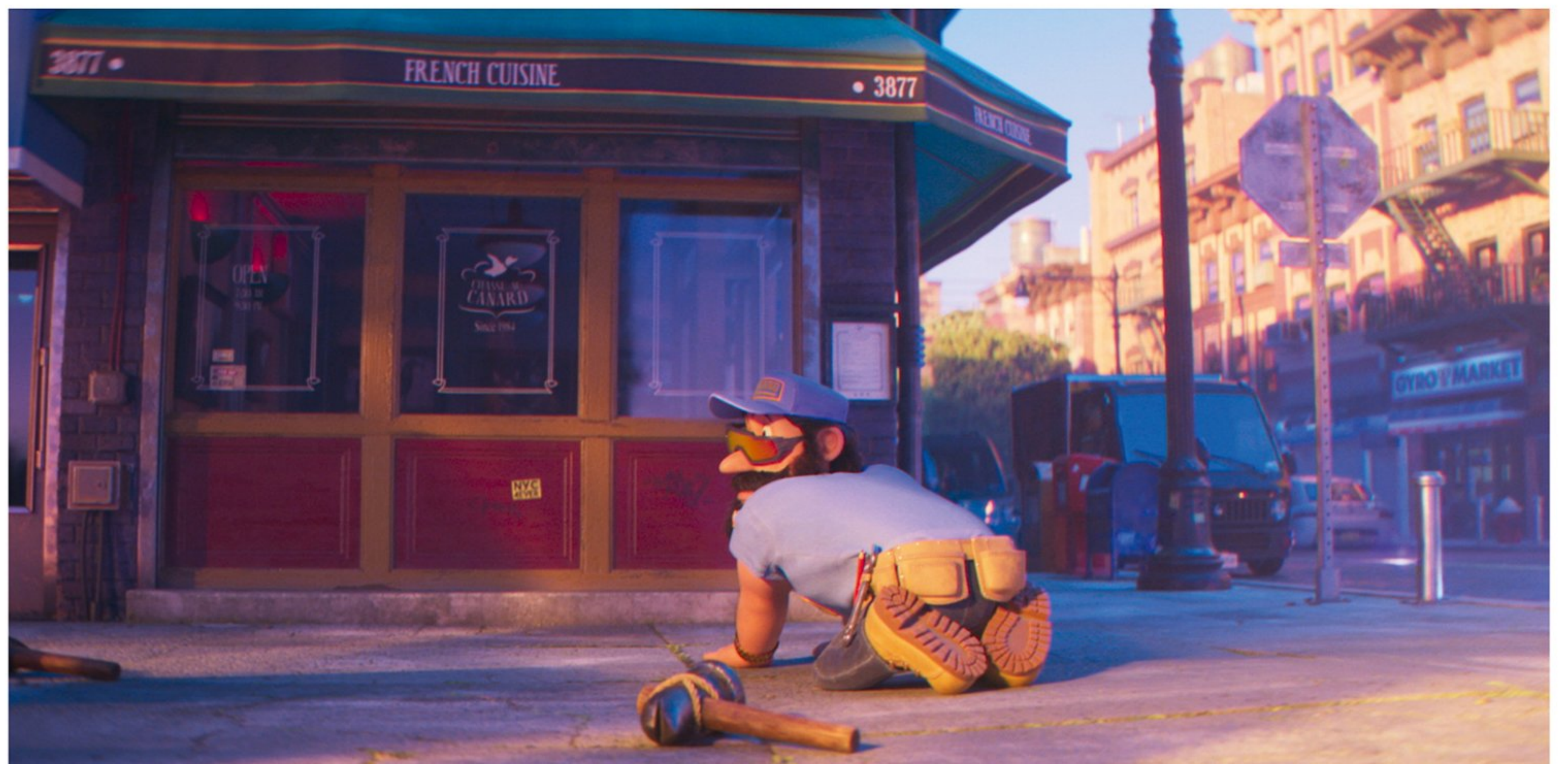
Detalle adicional

En 1991 se publicó una secuela del juego en Game Boy, titulada Kid Icarus: Of Myths and Monsters. ¡No se lanzó oficialmente en Japón hasta el 2012, cuando llegó a la consola virtual de Nintendo 3DS!

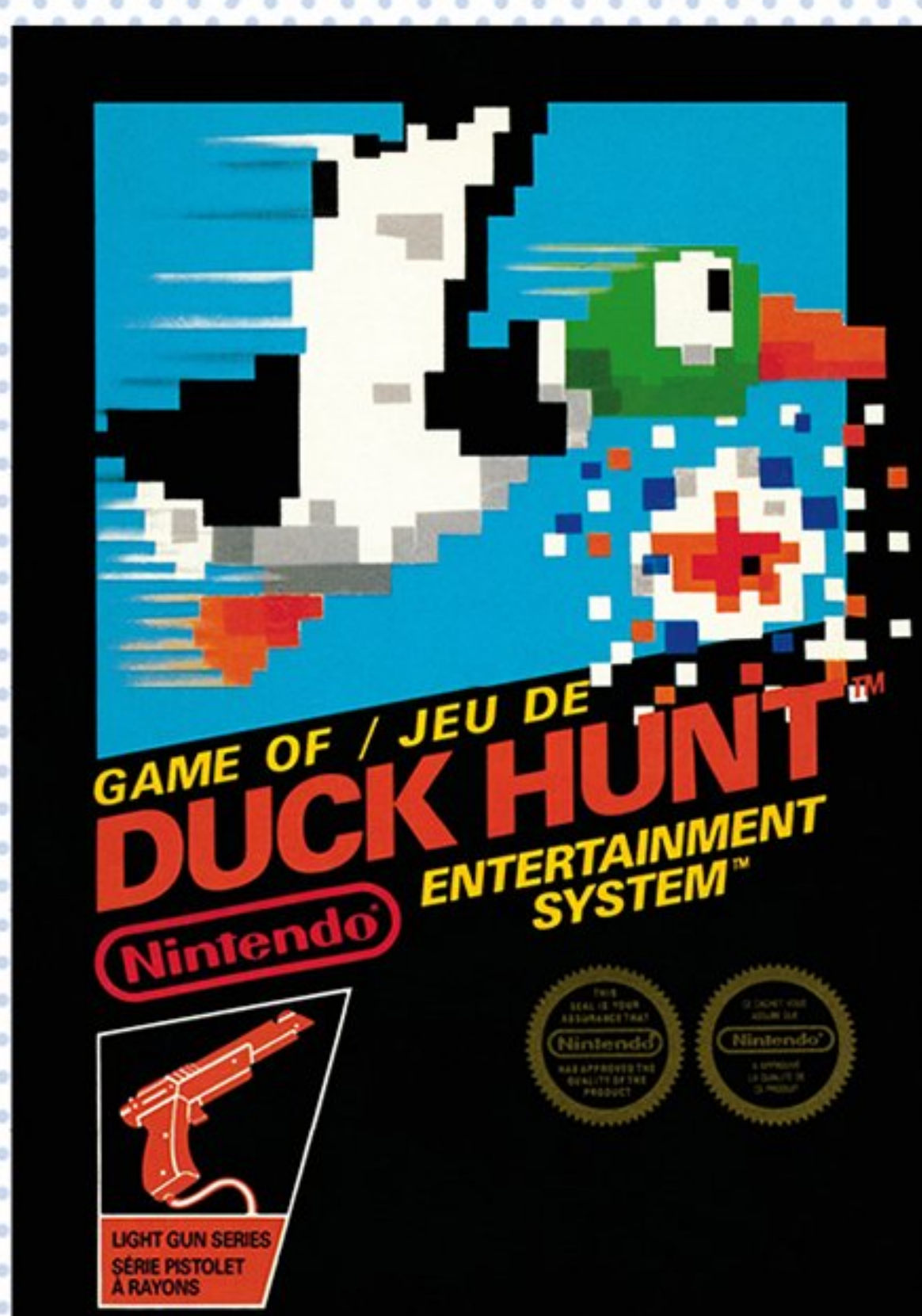
A la caza de un restaurante



En la escena en la que Mario y Luigi descienden a las alcantarillas de Brooklyn, se puede ver un restaurante llamado «Chasse au Canard» al fondo. ¡Su traducción al español sería «Caza del pato», y tanto el cartel como una de las ventanas del establecimiento están decorados con el pato del juego Duck Hunt!



Duck Hunt



Este título se publicó originalmente en 1984 en la consola Famicom de Japón, y llegó a occidente en 1985 para Nintendo Entertainment System. Los jugadores deben apuntar con precisión a los patos y los platos de tiro usando un mando especial llamado NES Zapper. Un perro de caza recogerá los patos a los que aciertes, pero, si fallas, ¡se reirá en toda tu cara!

Detalle adicional

Este juego se hizo especialmente popular en Estados Unidos, donde formaba parte de distintos packs de la consola Nintendo Entertainment System. También se incluía en un mismo cartucho con Super Mario Bros.

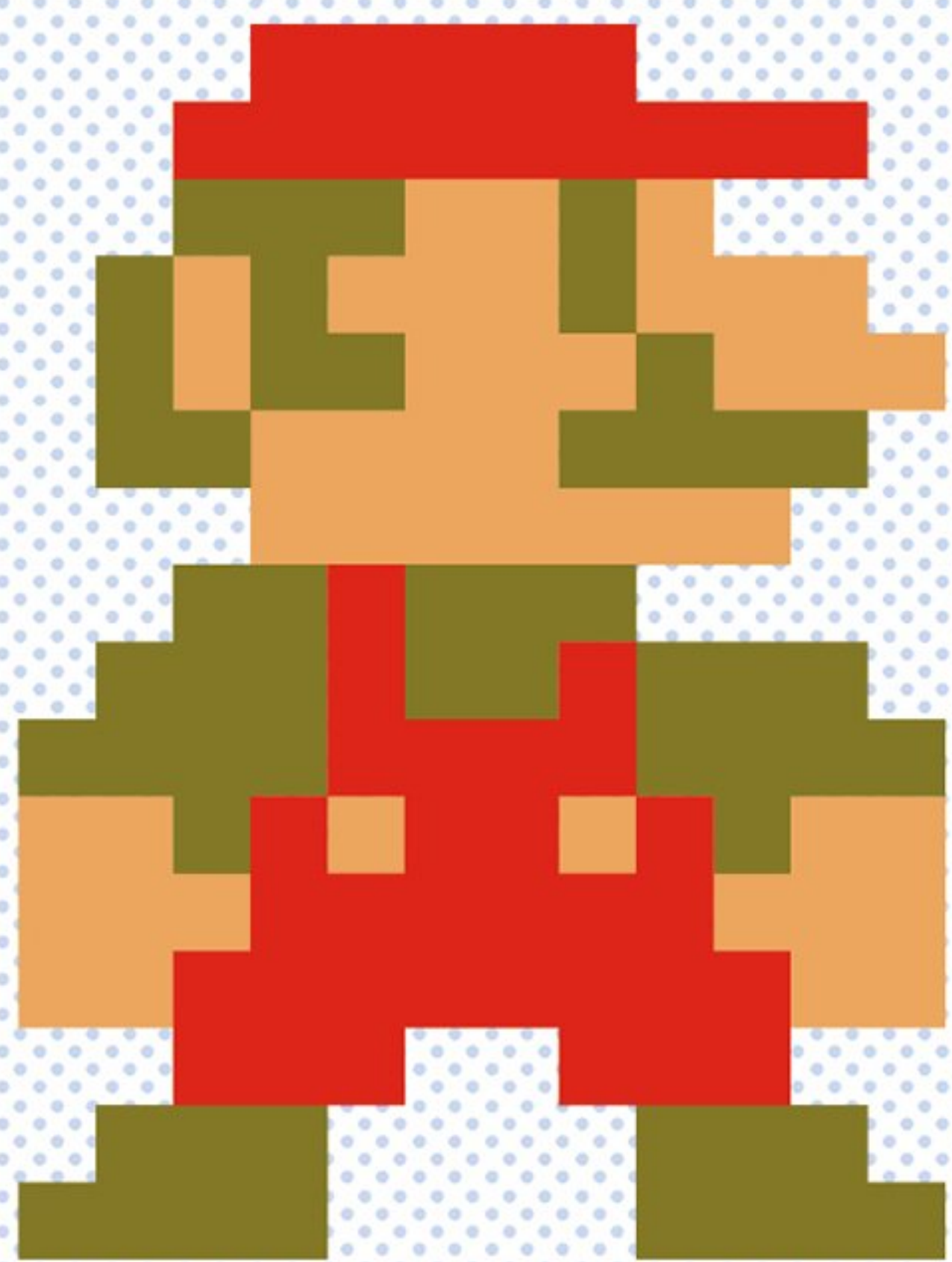
El perfil de un fontanero



Mientras investigan las alcantarillas de Brooklyn, Mario y Luigi derrumban sin querer una pared y van a parar a un lugar misterioso que lleva largo tiempo abandonado. Está visto que estos hermanos siguen siendo expertos en demolición... ¡Un momento! El hueco que han dejado tiene un aspecto peculiar. ¿¡No se parece a la cabeza de Mario de 8 bits!?



Mario de 8 bits



El hueco de la pared recuerda a la cabeza de Mario cuando hizo su debut en Nintendo Entertainment System. Debido a las limitaciones técnicas de la época, el diseño de Mario tenía que caber en una cuadrícula pixelada de 16 x 16. Para que se pudieran apreciar mejor sus rasgos faciales, se le tapó la boca con un bigote y se le encasquetó una gorra para no tener que animar el movimiento del pelo. Se optó por vestirlo con un peto, ya que otros atuendos no permitían mostrar poses con la misma claridad.

Detalle adicional

En el juego original de Super Mario Bros., el peto de Mario es de color rojo y su camisa es marrón, lo que difiere del diseño actual. ¡Tampoco te pierdas a Luigi, que viste por defecto un atuendo blanco y verde!

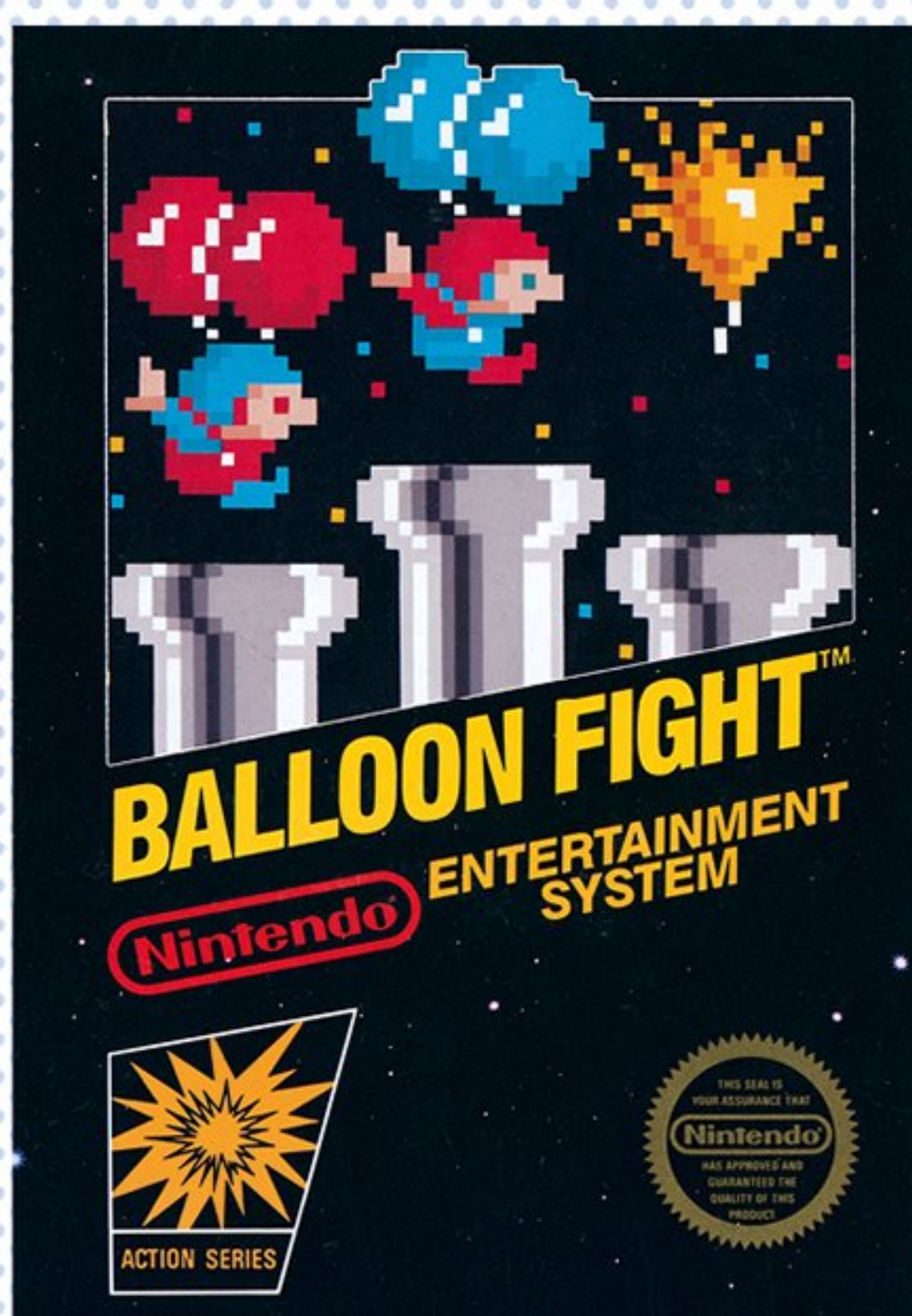
Un combate a la vera de los globos



Cuando Mario regresa a Brooklyn para luchar contra Bowser, se puede ver el enorme cartel de un lavadero de coches en la distancia. ¿Y el personaje que lo decora? ¡Es nada más y nada menos que el protagonista del juego Balloon Fight, flotando sobre las burbujas!



Balloon Fight



Para ganar en este juego de acción que se publicó originalmente para Nintendo Entertainment System en 1986, tienes que flotar por el aire mientras proteges tus globos... ¡y estallas los de los enemigos! Los controles reflejan de manera muy fiel la sensación de flotar en el vacío. El juego también cuenta con un modo para dos jugadores, que se supone que es cooperativo, pero más tarde o más temprano acaba saltando la chispa de rivalidad.

Detalle adicional

La versión para recreativas de Balloon Fight se lanzó en 1984 en Japón. ¡Los controles del juego inspiraron más adelante los que se usarían para manejar a Mario bajo el agua en Super Mario Bros.!

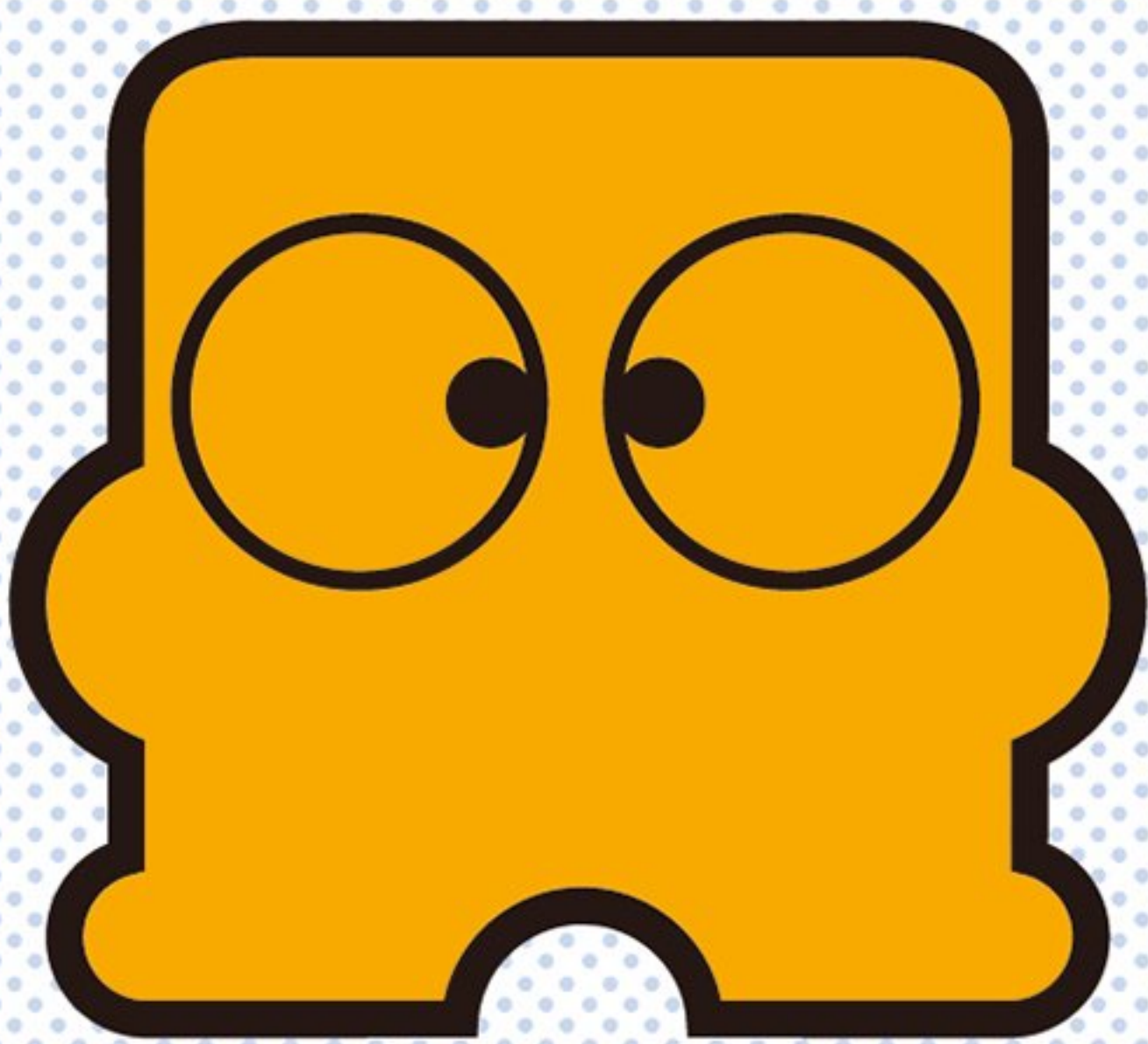
La tienda de electrónica del barrio



Durante el combate final contra el ejército de Bowser, se ve el cartel de una tienda de electrónica que lleva el nombre de «DISK-KUN», decorado con un personaje que se inspira en el que aparecía en los disquetes de la consola Famicom Disk System.



Diskun



ファミリーコンピュータ®
ディスクシステム

La consola Famicom Disk System salió a la venta en Japón en 1986 y contaba con disquetes magnéticos llamados «Disk Cards». Se podían grabar datos en ambas caras (A y B) y tenían mayor capacidad que los cartuchos normales de la época. ¡La mascota de estos Disk Cards era un simpático personajillo de color amarillo llamado Diskun!

Detalle adicional

En aquella época, las jugueterías de Japón contaban con máquinas llamadas «Disk Writers» (grabadoras de disquetes) que permitían sobrescribir los datos de cualquier juego que hubieras completado y remplazarlos por los de un juego distinto por el asequible precio de 500 yenes.

La famosa frase de Toad



Cuando Mario y Toad llegan al Castillo de Peach, los guardas que custodian la entrada intentan ahuyentarlos diciendo «¡La princesa está en otro castillo!». ¿Te suena esa frase? ¡Es la misma que dice Toad cuando lo rescatas en la entrega original de Super Mario Bros.!



«¡La princesa está en otro castillo!»



Mario lucha contra Bowser en el último nivel de cada mundo, que suele estar numerado con un 4 (1-4, 2-4...). Sin embargo, ¡al final siempre resulta que el supuesto Bowser era en realidad un enemigo disfrazado, como un Goomba o un Koopa! Esto significa que allí no hay ni rastro del auténtico Bowser... ¡y que aún queda un largo trecho para rescatar a la princesa Peach! En su lugar, rescatas a Toad, que te recibe con el lánguido mensaje de que «la princesa está en otro castillo».

Detalle adicional

En estos combates, puedes derrotar a Bowser echando abajo el puente con el hacha, aunque también puedes despacharlo directamente con cinco bolas de fuego. Si haces esto, desenmascararás al esbirro disfrazado y pondrás en evidencia la triquiñuela.

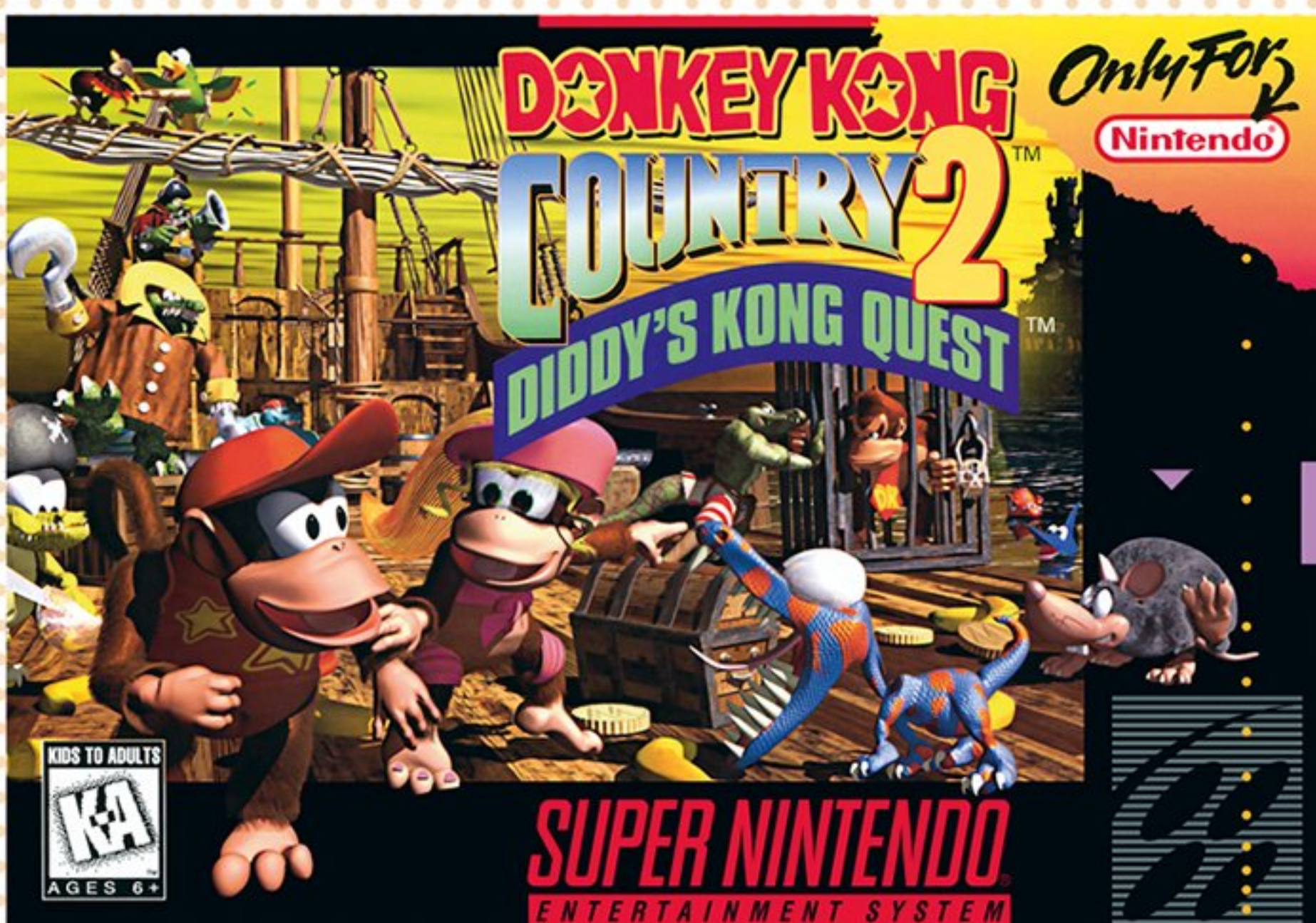
Una muchedumbre de Kongs



Es la hora de un enfrentamiento que pasará a la historia: ¡Mario contra Donkey Kong! Parece que la familia Kong al completo ha acudido para animar a su peludo héroe. Un momento... ¿Quién es el de la gorra roja? ¡Pero si es Diddy Kong! Y esa coleta tan larga... ¡es Dixie Kong!



Diddy Kong y Dixie Kong



Diddy Kong apareció por primera vez en el juego Donkey Kong Country, que se publicó en 1994 para la consola Super Nintendo Entertainment System. Por su parte, Dixie Kong hizo su debut en la secuela, Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest, que salió a la venta en 1995. ¡En este título, Diddy y Dixie forman equipo para rescatar a Donkey Kong!

Detalle adicional

Dixie Kong no lleva coleta solo para marcar estilo: ¡también puede hacerla girar para atacar a los enemigos y planear por el aire!

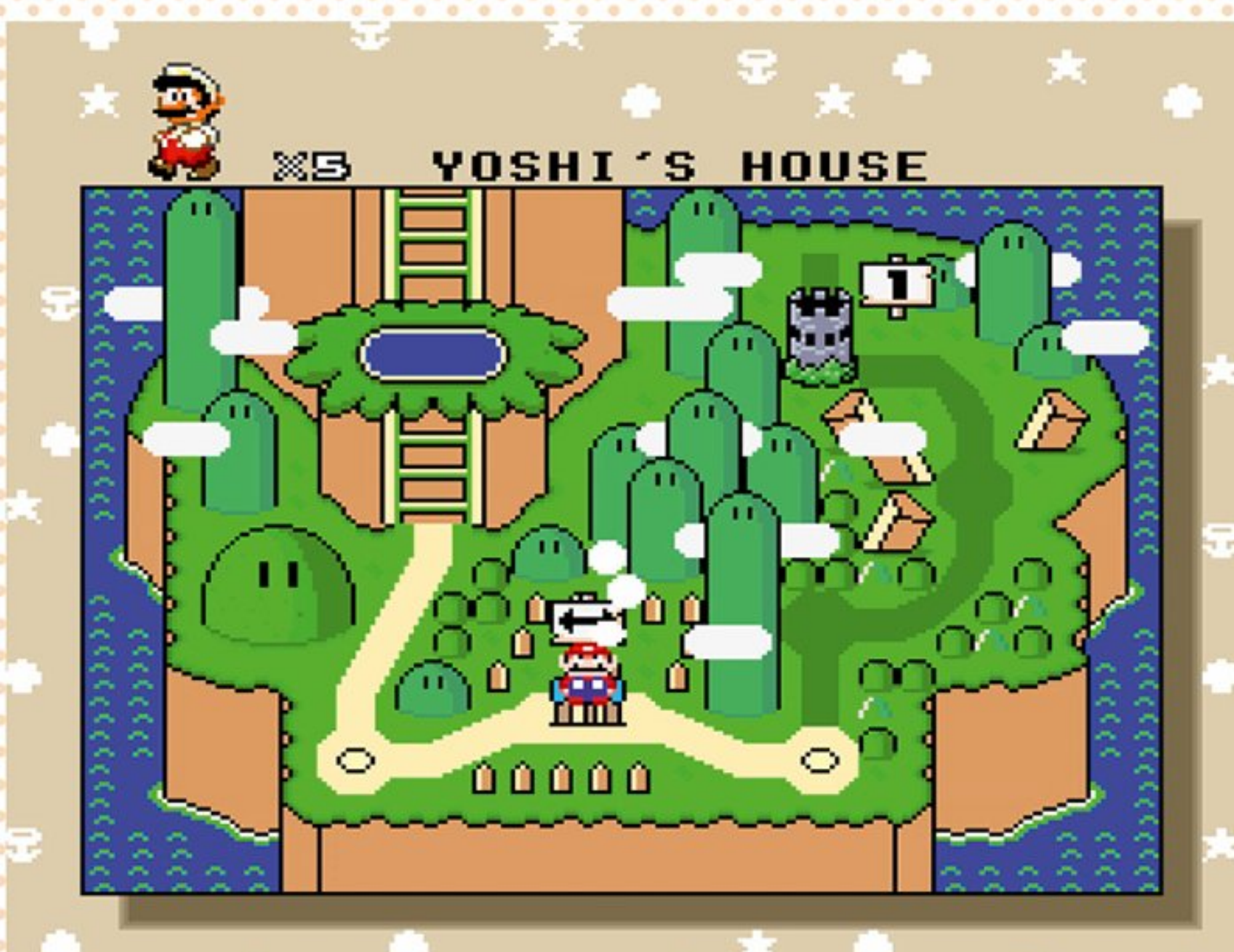
El mapa de Cranky Kong



Mientras Cranky Kong comenta su plan de acción, señala un mapa en la pared que muestra ubicaciones importantes, como el Reino Champiñón. Si te resulta familiar, tiene fácil explicación: ¡su diseño está inspirado en el mapa del mundo de Super Mario World!



Mapa del mundo



Super Mario World se lanzó originalmente para Super Nintendo Entertainment System en 1990. Los jugadores controlaban a Mario y completaban niveles en zonas como Isla de Yoshi y Prado Rosquilla.

Detalle adicional

Super Mario World cuenta con una zona secreta llamada Mundo Estrella. Se encuentra en lo alto del cielo y está separada del resto del mapa del mundo.

Un conocido reino arenoso



En su viaje del Reino Champiñón al Reino de la Jungla, Mario, la princesa Peach y Toad atraviesan un abrasador desierto. ¿Ves las pirámides invertidas que flotan en el horizonte? ¡La más cercana tiene toda la pinta de ser Soltitlán, un lugar del Reino de las Arenas que aparece en Super Mario Odyssey!

Soltitlán



Este lugar azotado por la arena proviene del juego Super Mario Odyssey para Nintendo Switch. El animado y colorido pueblecillo está rodeado de un vasto desierto repleto de misteriosas ruinas, y los lugareños se atavían con peculiares calaveras y llamativos ponchos.

Detalle adicional

Pauline, la alcaldesa de Nueva Donk, también aparece en Super Mario Odyssey. Está inspirada en Lady, un personaje que aparecía en el juego original de recreativas de Donkey Kong.



¡Gracias por jugar!

¿Cuántos secretos has logrado descubrir? ¿Y cuántos conocías ya de antes?

Estos son solo un puñado de los guiños y referencias que puedes encontrar en Super Mario Bros.: La Película.

¡Busca muchos más cada vez que la veas, y compártelos con tu familia y amigos!

Nintendo® + ILLUMINATION

SUPER
MARIO
BROS.
LA PELÍCULA